

# **Katani asustajad**

**Rühm Kolmainsus**

**Gert Palok  
Urmas Kvell  
Riivo Talviste**

# Mängu tutvustus

Katan on muistsetes kaartides mainitud oivaline maa. Mängijad on kolonisaatorid, kes on leidnud peale kauakestvaid otsinguid Katani viljaka maa ja hakkavad seda austama väikeriikidega Katan koosneb viiest erinevast maastikualast, mis toodavad erinevat saaki.

Mängu käigus mängijad saavad kauplemiseks väärtusliku saaki ja ehitavad väikeriigi tänavaid, külasid ja linnu. Saak oleneb nii maaväljast kuhu iga mängija on ehitanud oma küla, kui ka kahe täringuga visatud arvust.

Mängija kes esimesena kogub kümme võidupunkti on mängu võitja ja Katani valitseja.



# Tehniline lahendus

- Server-Klient lahendus
- Java 1.6
- Graafika: Simple DirectMedia Layer (SDL)
  - Töötab nii Windowsi, Linuxi kui ka MacOS keskkonnas



# Tööjaotus

- Gert
  - Serveripoolne võrgundus ja mänguloogika
  - Protokoll
  - UI elementide kihistamise süsteem
- Urmas
  - Kasutajaliides ja kõik graafikaga seonduv
  - Disain
- Riivo
  - Kliendipoolne mänguloogika
  - Server-klient-kasutajaliides suhtlus



# Nipid ja trikid

- PNG-formaadis pildid (32 bit, alpha-channel)
- ColorMap
- BitMask
- Transaction
  
- ~8000 rida koodi =)



# Plussid

- Mängu on alati tore kirjutada
- Õppisime palju uut Java kohta
- Meeskonnatöö arendamine



# Miinused

- Ajaplaneerimine väga mööda
- Suur tükk ajab suu lõhki!
  - Hetkel loobusime mõnest mängu elemendist
- SDL Java tugi on vigane



# Küsimused?

Projekt ja sellega seonduvad materjalid:  
<http://planc.ee/ydc/projektid/catan/>

